

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 08-155145

(43)Date of publication of application : 18.06.1996

(51)Int.Cl.

A63F 9/22
G06F 9/445

(21)Application number : 06-329695

(71)Applicant : NAMCO LTD

(22)Date of filing : 02.12.1994

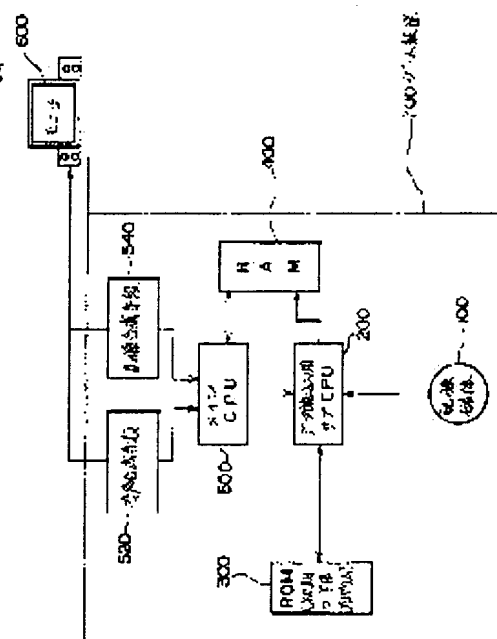
(72)Inventor : HAYASHI YOICHI

(54) GAME PROGRAM, DATA READING AND ENTERING AND GAME DEVICE USING THE SAME

(57)Abstract:

PURPOSE: To permit a player to be immersed in game quickly and have a game with fun by reading and entering first the subsidiary program/data when program/data is to be read and entered for processing, and then reading and entering the program/data of the main game.

CONSTITUTION: When an external memory medium 100 is set and the reading and entering of the data is started, first a sub-CPU 200 of a game device 700 reads a program and data for a pre-game having a shorter loading time and stores in a RAM 400 one after another. When the reading and entering are finished, the main CPU 500 starts reading the data, etc., for pre-game stored in the RAM 400, and the pre-game is started on a display of a monitor 600. In synchronization therewith, the main CPU 500 commands the read of the game program and data for the main game from a memory medium 100 in the sub-CPU 200, which starts the reading operation and the contents are accommodated in the RAM 400.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 24.01.1996

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 2742394

[Date of registration] 30.01.1998

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平8-155145

(43) 公開日 平成8年(1996)6月18日

(51) Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 9/22	H			
G 0 6 F 9/445		7230-5B	G 0 6 F 9/ 06	4 2 0 A

審査請求 有 請求項の数11 F D (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願平6-329695

(22) 出願日 平成6年(1994)12月2日

特許法第30条第1項適用申請有り 平成6年11月30日
株式会社ソニー・マガジンス領布の「ハイパープレイス
テーションV o l . 1, 1995/1月号」に発表

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 林 陽一

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

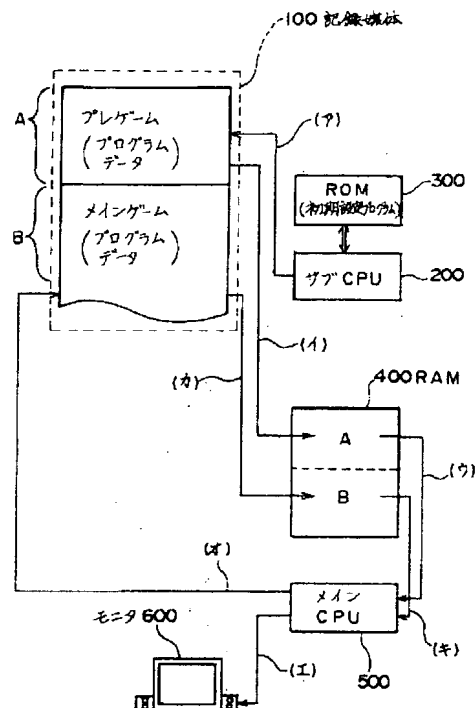
(74) 代理人 弁理士 布施 行夫 (外2名)

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラムおよびデータの読み込み方法、ならびにこれを用いたゲーム装置

(57) 【要約】

【目的】 プレーヤがより早くゲームに没頭でき、より面白くゲームを楽しむことができるようにすることにある。

【構成】 本発明は、記録媒体100からゲームプログラムおよびデータをゲーム装置本体に読込んで所定の処理をする、ゲームプログラムおよびデータの読み込み方法であって、前記記録媒体100には、メインゲームのゲームプログラムおよびデータと、副次的なプログラムおよびデータとが記録されており、プログラムまたはデータを読込んで処理する場合、副次的なプログラムまたはデータを先に読込み、次にメインゲームのプログラムまたはデータを読込むことを特徴とするものである。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 記録媒体からゲームプログラムおよびデータをゲーム装置本体に読込んで所定の処理をする、ゲームプログラムおよびデータの読込み方法であって、前記記録媒体には、メインゲームのゲームプログラムおよびデータと、副次的なプログラムおよびデータとが記録されており、

プログラムまたはデータを読込んで処理する場合、副次的なプログラムまたはデータを先に読込み、次にメインゲームのプログラムまたはデータを読込むことを特徴とするゲームプログラムおよびデータの読込み方法。

【請求項2】 記録媒体からゲームプログラムおよびデータをゲーム装置本体に読込んで所定の処理をする、ゲームプログラムおよびデータの読込み方法であって、前記記録媒体には、メインゲームのゲームプログラムおよびデータと、副次的なプログラムおよびデータとが記録されており、

プログラムまたはデータを読込んで処理する場合、副次的なプログラムまたはデータを先に読込んで処理し、その処理が行われているときに並行してメインゲームのプログラムまたはデータを読込むことを特徴とするゲームプログラムおよびデータの読込み方法。

【請求項3】 副次的なプログラムの読込み時間は、メインゲームのプログラムの読込み時間より短く設定されていることを特徴とする請求項1または2記載のゲームプログラムおよびデータの読込み方法。

【請求項4】 副次的なプログラムは、メインゲームに先だって実行される副次的なゲームのゲームプログラムであることを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載のゲームプログラムおよびデータの読込み方法。

【請求項5】 副次的なプログラムは、メインゲームの初期条件を設定するためのゲームプログラムであることを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載のゲームプログラムおよびデータの読込み方法。

【請求項6】 記録媒体は、外部記録媒体であることを特徴とする請求項1記載のゲームプログラムおよびデータの読込み方法。

【請求項7】 記録媒体は、CDROMであることを特徴とする請求項1記載のゲームプログラムおよびデータの読込み方法。

【請求項8】 メインゲームのゲームプログラムおよびデータと副次的なプログラムおよびデータとが記録された記録媒体からプログラムおよびデータを読込んで所定の処理を行い、ディスプレイ上にゲーム画面を表示しながらゲームを実行するゲーム装置であって、記録媒体からプログラムおよびデータを読込んで記憶するロード手段と、

このロード手段にロードされたプログラムおよびデータを用いて前記メインゲームを実行するとともに、副次的プログラムに従った所定の処理を実行する実行手段とを

具備し、

前記実行手段は、まず、副次的プログラムに従った所定の処理を行い、次に、メインゲームを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項9】 メインゲームのゲームプログラムおよびデータと副次的なプログラムおよびデータとが記録された記録媒体からプログラムおよびデータを読込んで所定の処理を行い、ディスプレイ上にゲーム画面を表示しながらゲームを実行するゲーム装置であって、

記録媒体からプログラムおよびデータを読込んで記憶するロード手段と、

このロード手段にロードされたプログラムおよびデータを用いて前記メインゲームを実行するとともに、副次的プログラムに従った所定の処理を実行する実行手段とを具備し、

前記実行手段は、まず、ディスプレイ上に画面を表示しながら副次的プログラムに従った所定の処理を行い、その所定の処理と並行して前記ロード手段がメインゲームのゲームプログラムまたはデータをロードし、実行手段は前記副次的プログラムに従った所定の処理の終了後、ロード手段によってロードされた前記メインゲームのゲームプログラムまたはデータを用いてディスプレイ上に画面を表示しながらメインゲームを実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項10】 副次的プログラムはメインゲームに先立つ副次的な短いゲームのゲームプログラムであり、実行手段は、まずその副次的な短いゲームを実行し、次に、そのゲームにおけるプレーヤのゲーム結果を反映させてメインゲームを実行することを特徴とする請求項8又は9記載のゲーム装置。

【請求項11】 副次的プログラムはメインゲームの初期条件設定用のプログラムであり、実行手段は、まず、そのメインゲームの初期条件設定用のプログラムを実行し、次に、プレーヤが選択した初期条件を設定してメインゲームを実行することを特徴とする請求項8又は9記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、ゲームプログラムおよびデータの読込み方法ならびにこれを用いたゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】 近年のハードウェア技術の進歩によって、家庭用ゲーム装置でもゲームセンターで行うような立体的で、迫力に富んだゲームを楽しめるようになってきた。特に近年、記憶容量の大きいCDROM等の外部記録媒体をゲーム装置本体にセットし、手軽に迫力あるゲームを楽しめる家庭用ゲーム装置の普及が進んでいる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】本願発明者は、プレーヤが、より面白いゲームを家庭で気軽に堪能できるようにするために、種々検討を行った。その結果、以下のことが明らかとなった。

【0004】すなわち、業務用ゲーム機と異なり、家庭用のゲーム機ではCDROM等のゲームソフトを記録した媒体からゲームプログラムやデータをまず読み込まなければならないため、その読込みが完了するまでゲームを行うことができず、したがって、その読込み時間がプレーヤにとっては意味のない余分な時間となっていた。

【0005】特に、近年のゲームは、そのゲーム内容が複雑で、しかもディスプレイ上に表示される画像もリアリティの高いものになってきていることから、そのゲームプログラムやデータのサイズはますます大きくなり、この結果、例えばCDROMなどからゲームプログラムやデータをゲーム機内のRAM内にロードするのに、10秒から20秒程度の読込み時間が発生して、プレーヤはすぐにゲームを行えず、これがプレーヤにいらいらを感じさせる原因となる。

【0006】このような場合、BGM（音楽）を流して場をもたせることも考えられるが、プレーヤにしてみればこれから行おうとするゲームとは直接に関係なく、何となく間延びした印象はぬぐえない。

【0007】本発明は、このような本願発明者の検討結果に基づいてなされたものであり、その目的は、プレーヤがより早くゲームに没頭でき、より面白くゲームを楽しむことができるようにすることにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】前記目的を達成するため、本発明は、記録媒体からゲームプログラムおよびデータをゲーム装置本体に読込んで所定の処理をする、ゲームプログラムおよびデータの読込み方法であって、前記記録媒体には、メインゲームのゲームプログラムおよびデータと、副次的なプログラムおよびデータとが記録されており、プログラムまたはデータを読込んで処理する場合、副次的なプログラムまたはデータを先に読込み、次にメインゲームのプログラムまたはデータを読込むことを特徴とするものである。

【0009】また、本発明は、記録媒体からゲームプログラムおよびデータをゲーム装置本体に読込んで所定の処理をする、ゲームプログラムおよびデータの読込み方法であって、前記記録媒体には、メインゲームのゲームプログラムおよびデータと、副次的なプログラムおよびデータとが記録されており、プログラムまたはデータを読込んで処理する場合、副次的なプログラムまたはデータを先に読込んで処理し、その処理が行われているときに並行してメインゲームのプログラムまたはデータを読込むことを特徴とするものである。

【0010】また、本発明において、副次的なプログラムの読込み時間は、メインゲームのプログラムの読込み

時間より短く設定されていることを特徴とする。

【0011】また、本発明において、副次的なプログラムは、メインゲームに先だって実行される副次的なゲームのゲームプログラムであることを特徴とする。

【0012】また、本発明において、副次的なプログラムは、メインゲームの初期条件を設定するためのゲームプログラムであることを特徴とする。

【0013】また、本発明において、記録媒体は外部記録媒体であることを特徴とする。

【0014】また、本発明において、記録媒体はCDROMであることを特徴とする。

【0015】また、本発明は、メインゲームのゲームプログラムおよびデータと副次的なプログラムおよびデータとが記録された記録媒体からプログラムおよびデータを読込んで所定の処理を行い、ディスプレイ上にゲーム画面を表示しながらゲームを実行するゲーム装置であって、記録媒体からプログラムおよびデータを読込んで記憶するロード手段と、このロード手段にロードされたプログラムおよびデータを用いて前記メインゲームを実行するとともに、副次的プログラムに従った所定の処理を実行する実行手段とを具備し、前記実行手段は、まず、副次的プログラムに従った所定の処理を行い、次に、メインゲームを実行することを特徴とする。

【0016】また、本発明は、メインゲームのゲームプログラムおよびデータと副次的なプログラムおよびデータとが記録された記録媒体からプログラムおよびデータを読込んで所定の処理を行い、ディスプレイ上にゲーム画面を表示しながらゲームを実行するゲーム装置であって、記録媒体からプログラムおよびデータを読込んで記憶するロード手段と、このロード手段にロードされたプログラムおよびデータを用いて前記メインゲームを実行するとともに、副次的プログラムに従った所定の処理を実行する実行手段とを具備し、前記実行手段は、まず、ディスプレイ上に画面を表示しながら副次的プログラムに従った所定の処理を行い、その所定の処理と並行して前記ロード手段がメインゲームのゲームプログラムまたはデータをロードし、実行手段は前記副次的プログラムに従った所定の処理の終了後、ロード手段によってロードされた前記メインゲームのゲームプログラムまたはデータを用いてディスプレイ上に画面を表示しながらメインゲームを実行することを特徴とする。

【0017】また、本発明は、副次的プログラムはメインゲームに先立つ副次的な短いゲームのゲームプログラムであり、実行手段は、まずその副次的な短いゲームを実行し、次に、そのゲームにおけるプレーヤのゲーム結果を反映させてメインゲームを実行することを特徴とする。

【0018】また、本発明において、副次的プログラムはメインゲームの初期条件設定用のプログラムであり、実行手段は、まず、そのメインゲームの初期条件設定用

のプログラムを実行し、次に、プレーヤが選択した初期条件を設定してメインゲームを実行することを特徴とする。

【0019】

【作用】

(1) 記録媒体に、主たるゲーム(メインゲーム)のプログラムやデータと共に、このメインゲームプログラム等の読み込みの期間に素早く実施できる副次的なゲーム(プレゲーム、ミニゲーム)のプログラムやデータを記録しておく。そして、メインゲームプログラム等のゲーム機本体へのローディング(読み込み)に際し、まず、命令量やデータ量が少ないプレゲームのプログラム等を読み込んでプレゲームを実行し、ディスプレイ上にゲーム画像を表示してプレーヤを素早くゲーム世界に没頭させる。この間に、命令量やデータ量が多いメインゲームのプログラム等のローディングを完了させ、プレゲームの終了とともにメインゲームを実行する。これにより、プレーヤは、メインゲームの読み込み時間を意識することなく素早くゲームに没頭できる。

【0020】特に、本発明によれば、例えばCDROMなどの記憶媒体に記憶されているゲームをプレーヤが実行する際、記憶媒体からゲーム機本体へのゲームプログラムやデータのローディング時間(読み込み時間)という、ゲーム演出上好ましくない待ち時間を、メインのゲームに先だってプレゲームを行うゲーム演出用に用いることにより、プレーヤは「読み込み時間が遅い」などといらいらしなくてすみ、読み込み開始から短時間でゲームを開始して、いち早くゲームに没頭することが可能となる。

【0021】とりわけ、本発明は、メインのゲームのサイズが極めて大きな場合に効果的であり、このような場合にも、プレゲームのゲーム時間をメインゲームのローディング時間に合わせて適宜設定すれば、メインゲームのローディング時間が長くても全く問題が無くなる。

【0022】また、この際、プレゲームにおけるプレー結果に応じてメインゲームの初期条件を異ならせるようにすれば、プレゲームはメインゲームの予選のような意義をもち、メインゲームがより白熱し、面白くなる。

【0023】(2) また、メインゲームの読み込み期間においてプレゲームを行う代わりに、メインゲームの初期条件の設定をプレーヤに行わせるようにすれば、プレーヤは空き時間をもつことなく素早くメインゲームに参加できるようにする。

【0024】

【実施例】次に、本発明の実施例について図面を参照して説明する。

【0025】(実施例1) 図5は本発明のゲーム装置のハードウェア構成の一例を示す図である。本実施例のゲーム装置700は、CDROM等のゲームソフトを記録した外部記録媒体100を所定位置にセットして使用さ

れる家庭用のゲーム装置である。

【0026】このゲーム装置700は、データ読み込み用のサブCPU200と、初期ロード用プログラム(記録媒体の情報ゲーム装置本体に読み込むためのプログラム)を記憶しているROM300と、プログラムや画像データ等を記憶するRAM400と、ゲーム装置の動作を統括的に制御するメインCPU500と、音声合成手段520と、画像合成手段540とを有する。

【0027】モニタ装置600は、画像合成手段540から出力されるビデオ信号と音声合成手段520から出力される音声信号とを受けて、ゲーム画像の表示ならびに必要な音声等の出力を行う。

【0028】また、記録媒体100には、メインゲーム(レーシングカーゲーム)のソフトと、プレゲーム(異星人シューティングゲーム)のソフトとが記録されている。前記プレゲームは、ローディング時間に1~2秒程度かかるサイズの小さなゲームとして設定され、そのプレー時間は、約15秒程度に設定されている。

【0029】また、前記メインゲームは、そのローディング時間に約10秒程度かかるサイズの大きなゲームとして形成され、前記プレゲームのゲーム時間中にそのロードを終了するように形成されている。

【0030】次に、本実施例のゲーム装置700の動作を説明する。

【0031】図8は本実施例のゲーム装置700の動作の特徴(概要)を説明するための図である。本実施例の装置が、時刻t1に記録媒体100に記録されているゲームプログラム等の読み込み動作を開始したとすると、まず、期間T1において読み込み時間の小さいプレゲームのデータ等のローディングを行い、続いて時刻t2~t3の期間に、そのプレゲームを実行してプレーヤにゲームを行わせながら(期間T2)、同時にメインゲームのデータ等の読み出し(ローディング)を行い(期間T3)、プレゲームの終了する時刻t3以降の期間において、メインゲームを実行する(期間T4)。

【0032】つまり、本実施例では、メインゲーム読み出し期間(T3)と、プレゲーム実行期間(T2)とが重複していて、各処理が同時に並行して行われるため、メインゲーム読み出し期間(T2)が無駄な時間とならないようになっている。

【0033】なお、図8では、T2とT3とは同一時間となるように描かれているが、プレゲームのプレー実行時間T2は、メインゲームの読み出し時間T3に比べて十分余裕を持って長めに設定することが好ましい。例えば、メインゲーム読み出し時間T3に、10秒程度かかる場合には、プレゲーム実行時間T2は、15秒程度に設定すればよい。このように、メインゲーム読み出し期間T3に応じ、プレゲーム実行時間T2を設定すればよい。メインゲームのサイズが大ききその読み出しに時間がかかるような場合でも、プレーヤは待ち時間に

らいらすることなく、いち早くゲームを開始することが可能となる。

【0034】図1は本実施例のゲーム装置の要部の動作を具体的に説明するための図である。

【0035】ゲームソフトを記録媒体100からローディングするときは、まず、サブCPU200がROM300に記録されている初期設定プログラムに従って、記録媒体の領域200にアクセスし(手順ア)、プレゲームのデータ等を読み出してRAM400の領域(A)に格納する(手順イ)。

【0036】次に、メインCPU500はプレゲームのゲームプログラム等を読み出し(手順ウ)、モニター600上でプレゲームを実行するとともに(手順エ)、同時にサブCPU200に指示して記録媒体100の領域Bからメインゲームのプログラム等をロードしてRAM400上の領域(B)に格納する(手順オ、カ)。次に、メインCPU500はメインゲームのプログラム等をRAM400から読み出し、メインゲームを実行する。このように、プレゲームの実行とメインゲームのデータ等のローディングを同時並行的に行うことができる。

【0037】図2はサブCPU200とメインCPU500の具体的な動作手順を示すフローチャートである。

【0038】これら各CPU200、500の動作手順を、図5に示す回路と対応づけて説明する。

【0039】まず、ゲーム装置の内部に、外部記録媒体であるCDROMなどをセットして、データの読込みを開始すると、実施例のゲーム装置700では、まずサブCPU200が、記憶媒体100からローディング時間が短いプレゲーム用のゲームプログラム及びデータの読み出しを行い(ステップS1)、読み出したデータなどをRAM400内へ順次格納してゆく(ステップS2)。

【0040】RAM400内へのプレゲームのゲームプログラム及びデータの読込みが終了すると、次にメインCPU500は、RAM400に記憶されたプレゲームのデータなどの読み出しを開始し(ステップS5)、ディスプレイ上にプレゲーム画面を表示して、15秒程度のプレゲームを開始する(ステップS6)。このゲームの開始に同期して、メインCPU500は、サブCPU200に対し、記憶媒体100からメインゲームのゲームプログラム及びデータの読み出し指令を出力し(ステップS6)、この指令を受けてサブCPU200は、記憶媒体100からメインゲーム用のゲームプログラム及びデータの読み出しを開始する(ステップS3)。

【0041】前記したように、このメインゲーム用のデータなどの読み出しは、読み出しを開始してから10秒程度で終了し、そのデータはRAM400内へ格納されることになる(ステップS4)。

【0042】しかし、前記プレゲームは、ゲーム開始から15秒程度で終了するようにゲーム設定されているた

め、プレゲームが終了するまでの間、メインゲームのデータなどのローディングは余裕をもって終了することになる。

【0043】そして、プレゲームが終了したと判断されると(ステップS7)、メインCPU500は、RAM400内に記憶されたメインゲームのデータなどの読み出しを開始し(ステップS8)、メインゲーム用の初期条件の設定を行う(ステップS10)。このとき、メインCPU500は、メインゲーム用のデータなどの読み出しと平行して、プレゲームのゲーム結果の判定を行い(ステップS9)、この判定結果をメインゲームの初期設定に反映するように動作する。

【0044】このプレゲーム結果の、メインゲームの初期設定への反映の仕方は、後述する。

【0045】そして、ステップS10で、メインゲームの初期設定をプレーヤが行なうと、この設定された条件に従って、メインCPU500はRAM400に格納されたメインゲームのプログラム及びデータに従って、メインゲームの実行を開始する(ステップS11)。

【0046】本実施例において、前記プレゲームは、図3に示すよう、モニター600上に現れる異星人(R)を、プレーヤの操縦するスターシップ(SL)から発射するレーザ光で、例えば15秒という短いゲーム時間内で撃破するというように構成されている。前記したステップS9の、プレゲーム結果の判定では、プレーヤはゲーム時間15秒中に、全部の異星人を撃破できたかどうかを判定して、判定結果を次のメインゲームにおける初期条件に反映する。全部の異星人を撃破できた時と、そうでない場合とで、次のメインゲームにおける初期条件が異なる。

【0047】実施例において、メインゲームは、レーシングカーゲームであり、コンピュータの操作する他のレーシングカーとプレーヤが操作するレーシングカーとのドライブテクニックを競い合うものである。この場合、プレゲームで全部の異星人を撃破できなかったとき、プレーヤが選択できる車は図4に示すQ1、Q2の2台に限られるが、全部の異星人を撃破できたときは、選択できる車は図4に示すQ1～Q4の4台となって、プレーヤはより自分好みの車を選択できるようになっている。

【0048】このように、プレゲームの結果がメインゲームの条件に関係するため、プレーヤは、プレゲームの段階から素早くゲームに没頭できる。この間にローディング時間の長いメインゲームのゲームプログラム等をロードするため、プレーヤには、そのローディング時間はまったく意識されない。したがって、無駄な時間がなく、さらに、プレゲームがメインゲームを盛り立てるといふ相乗効果が得られ、よりエキサイティングなゲームを楽しめるようになる。

【0049】以上述べた本実施例のゲーム装置の構成を、機能ブロック(ハードウェアがソフトウェアに従っ

て動作することによって構築される所定の機能を実現する手段)を用いて示したのが、図6である。

【0050】つまり、ゲーム装置700は、ロード手段720と、実行手段800とで構成され、実行手段800はさらに、プレゲーム実行手段740、メインゲームの読出し(読込み)手段760、メインゲームの実行手段780を具備している。

【0051】図7は図6の実行手段800の動作手順を示すフローチャートである。

【0052】プレゲーム実行手段740がプレゲームを実行しているときに(ステップS31)、メインゲームの読出し手段760がメインゲームのデータ等を並行して読出し(ステップS32)、プレゲームが終了すると(ステップS33)、メインゲームの実行手段780が、プレゲームのプレイ結果を反映してメインゲームの初期設定を行う(ステップS34)。続いて、メインゲームの実行手段780がメインゲームを実行していく(ステップS35、S36)。

【0053】(実施例2)図9は、本発明のゲーム装置の第2の実施例の特徴を説明するためのフローチャートである。

【0054】本実施例は、上述の実施例におけるプレゲームの代わりに、メインゲームの初期条件を設定するようにしたものである。

【0055】すなわち、本実施例においては、図1に示す記録媒体100内に、プレゲームAの代わりに、初期条件設定用のプログラム及びデータが記憶されている。

【0056】そして、記録媒体100を、ゲーム装置400に図5に示すようセットして、記録媒体100のデータ等のローディングを開始すると、まず初期条件設定用のプログラム及びデータが短時間でローディングされ、モニター600のディスプレイ上には初期条件設定画面が表示される(ステップS21)。そして、この初期条件設定用のプログラム及びデータのローディングが終了すると同時に、記録媒体100のメインゲームのプログラム及びデータの読み出しが開始される。

【0057】つまり、メインゲームの初期条件をプレーヤが選択している間に(ステップS21、S22)、メインゲーム用のデータ等をローディングし(ステップS20)、プレーヤの選択に応じてメインゲームの初期条件を設定した後(ステップS23)、メインゲームを実行する(ステップS24)。

【0058】これによって、メインゲームのプログラム等のローディングに要する時間を、メインゲームの初期条件設定用の時間として活用でき、したがって、無駄な時間が生じず、さらに、プレーヤは素早くメインゲームに没頭していくことができるという効果が得られる。

【0059】なお、本発明は前記各実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨の範囲内で各種の変形実施が可能である。

【0060】例えば、前記実施例では、内部記憶媒体100として、光学式読み取り型記憶媒体であるCDROMを用いる場合を例にとり説明したが、本発明はこれに限らず、これ以外の各種記憶媒体、例えばフロッピーディスクなどの磁気記録媒体や、その他の記憶媒体を用いる場合にも幅広く適用することができる。

【0061】また、前記実施例では、プレゲームとして、メインゲームとは全く異なるゲームを行う場合を例にとり説明したが、本発明はこれに限らず、必要に応じて各種のプレゲームを実行するように形成することができ、例えばメインゲームと同種のプレゲームを行うようにしてもよい。

【0062】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば以下の効果を得ることができる。

【0063】(1)メインゲームに先だってプレゲームを行わせることによって、プレーヤは、メインゲームの読込み時間を意識することなく素早くゲームに没頭できるようになる。

【0064】(2)また、この際、プレゲームにおけるプレイ結果に応じてメインゲームの初期条件を異ならせるようにすれば、プレゲームはメインゲームの予選のような意義をもち、メインゲームがより白熱し、面白くなる。

【0065】(3)また、メインゲームの読込期間においてプレゲームを行う代わりに、メインゲームの初期条件の設定をプレーヤに行わせるようにすれば、プレーヤは空き時間をもつことなく素早くメインゲームに参加できるようになる。

【0066】(4)これによって、プレーヤは、よりエキサイティングなゲームを楽しめるようになる。

【0067】

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のゲーム装置の要部の動作を説明するための図である。

【図2】サブCPUとメインCPUの動作手順を説明するための図である。

【図3】プレゲームの内容の一例を説明するための図である。

【図4】プレゲームの結果をメインゲームに反映させる場合の一例を示す図である。

【図5】本発明のゲーム装置の一実施例のハードウェア構成例を示す図である。

【図6】本発明のゲーム装置の構成を機能ブロックで示した図である。

【図7】図6の実行手段800の機能を説明するためのフローチャートである。

【図8】本発明のゲーム装置の一例の特徴を説明するための図である。

【図9】本発明のゲーム装置の他の例の特徴を説明する

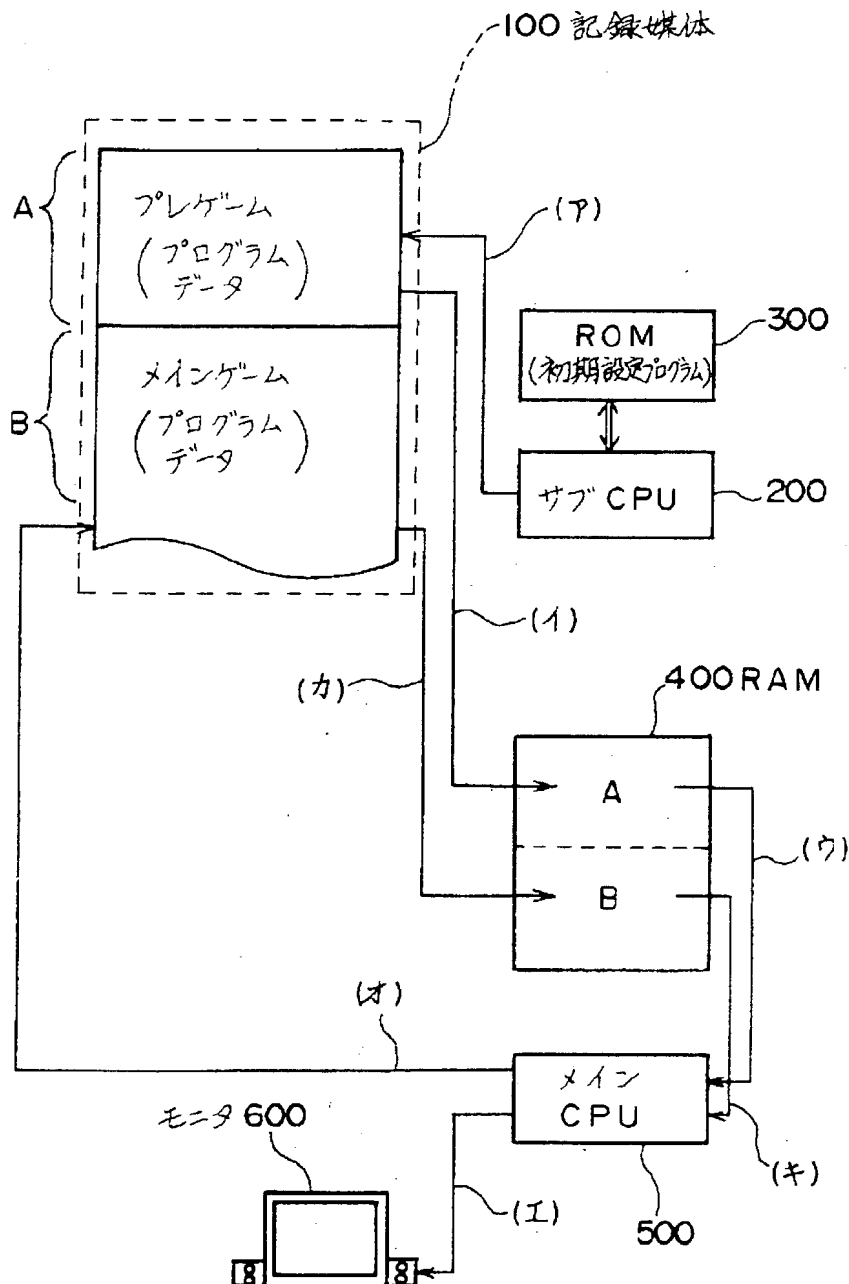
ためのフローチャートである。

【符号の説明】

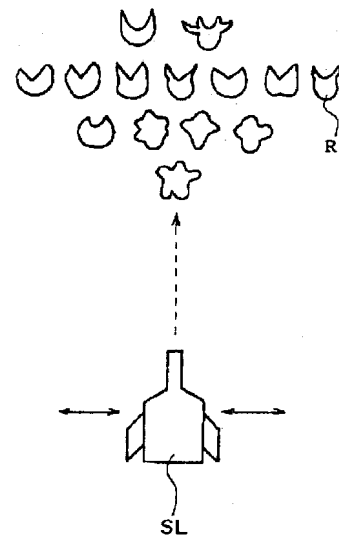
- 100 記録媒体 (CDROM等)
 200 データ読み込み用サブCPU
 300 初期ロード用プログラムを搭載したROM
 400 RAM
 500 メインCPU
 520 音声合成手段

- 540 画像合成手段
 600 モニタ
 700 ゲーム装置
 720 ロード手段
 740 プレゲーム実行手段
 760 メインゲームの読み出し手段
 780 メインゲームの実行手段
 800 実行手段

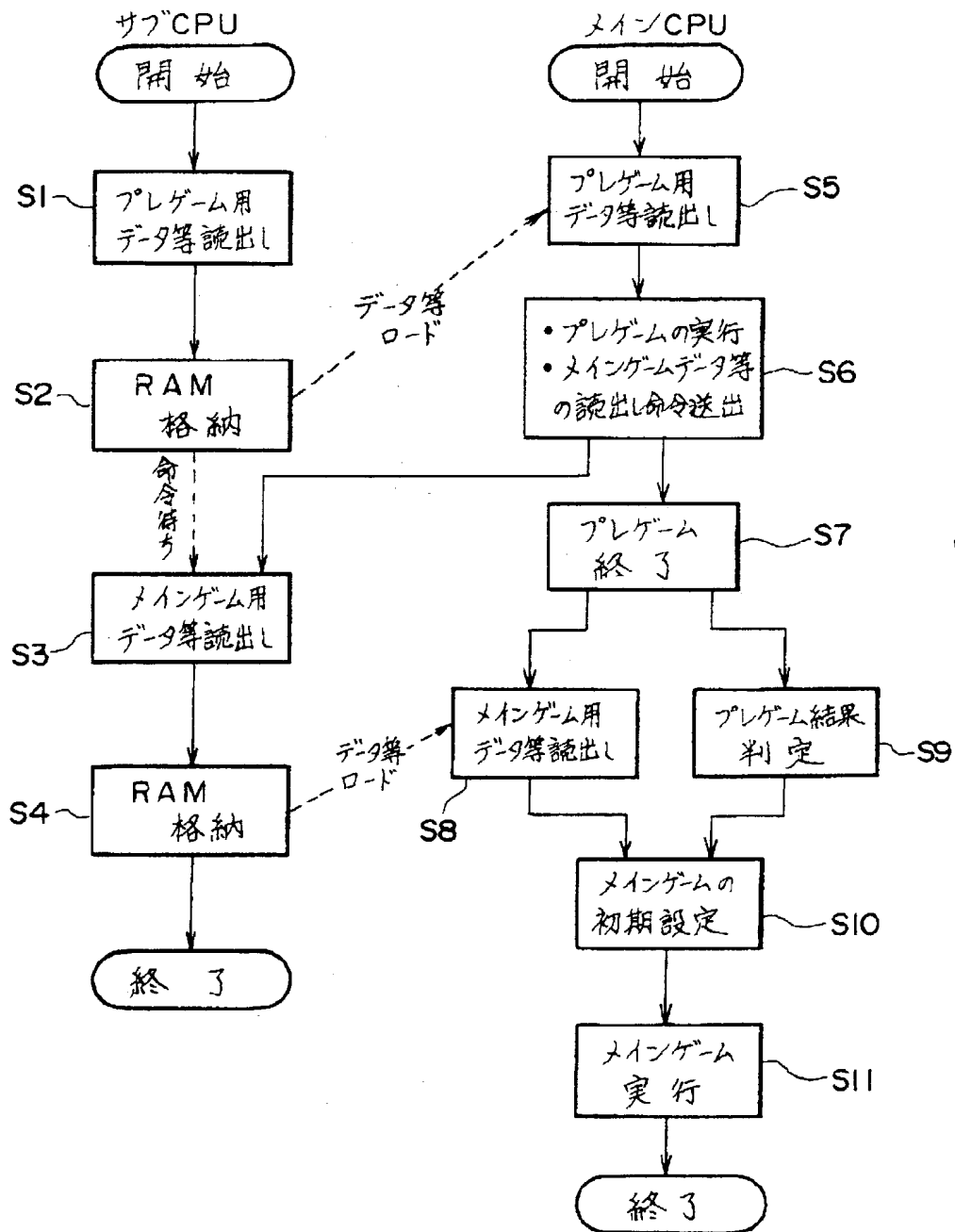
【図1】



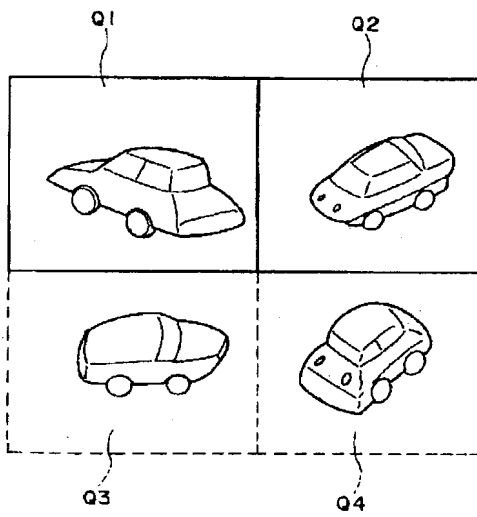
【図3】



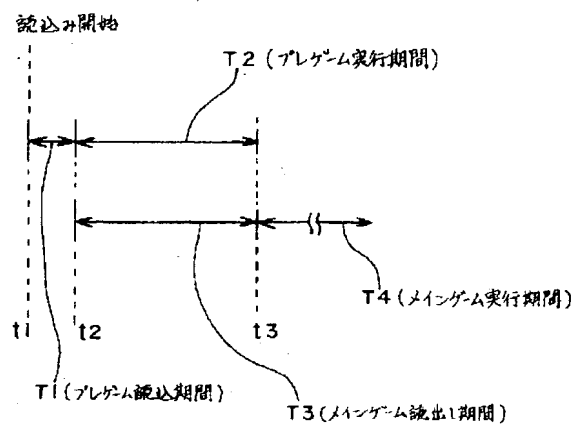
【図2】



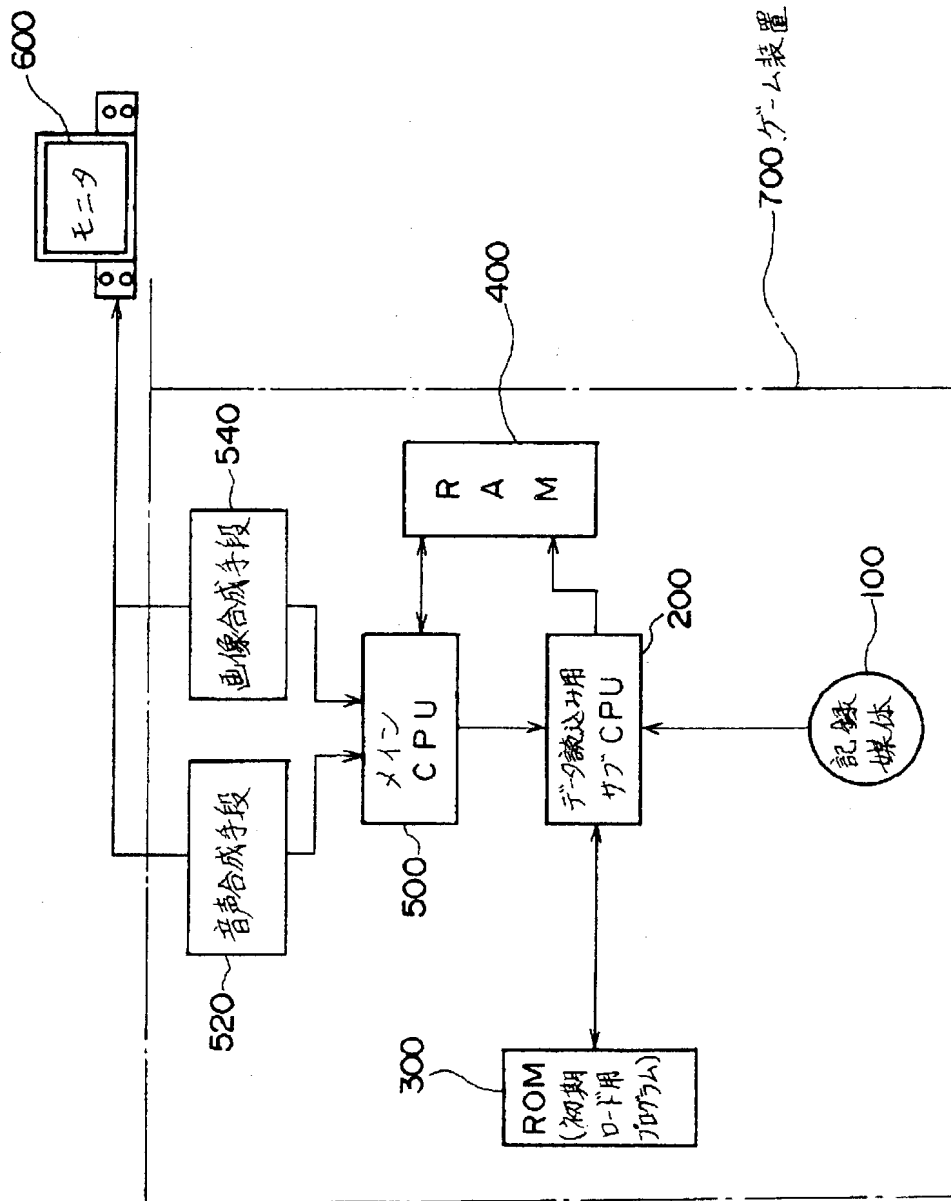
【図4】



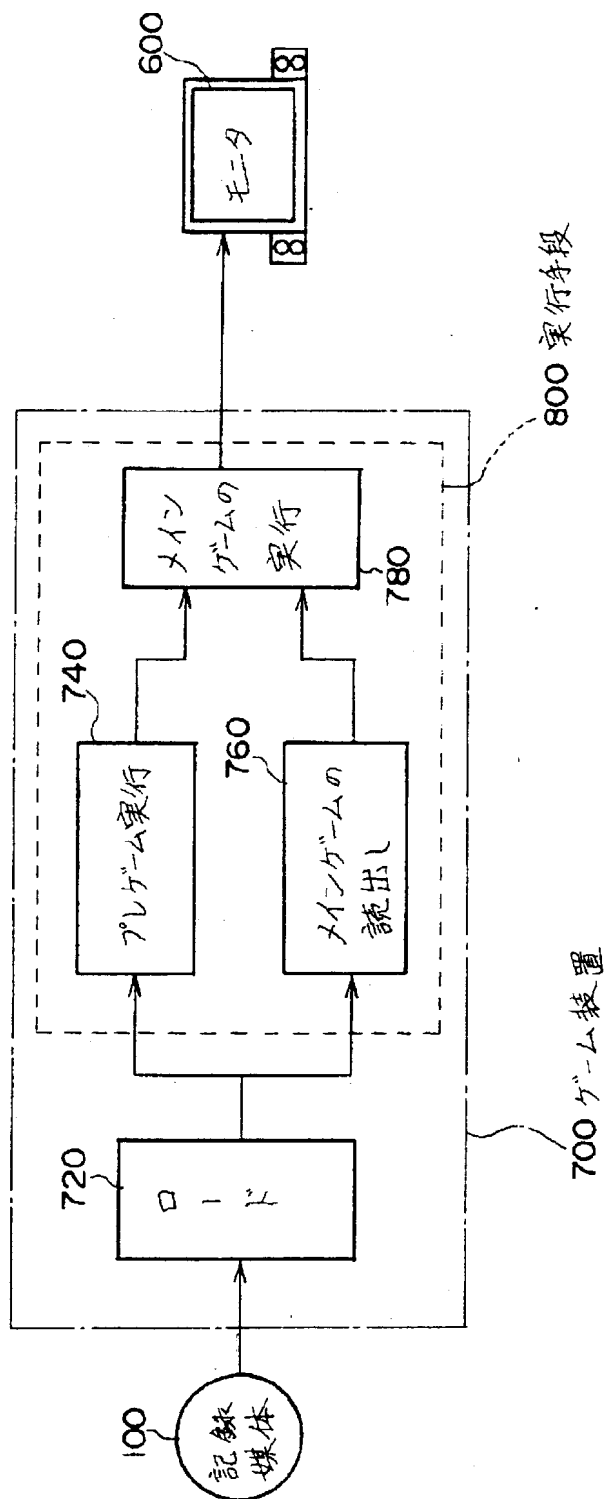
【図8】



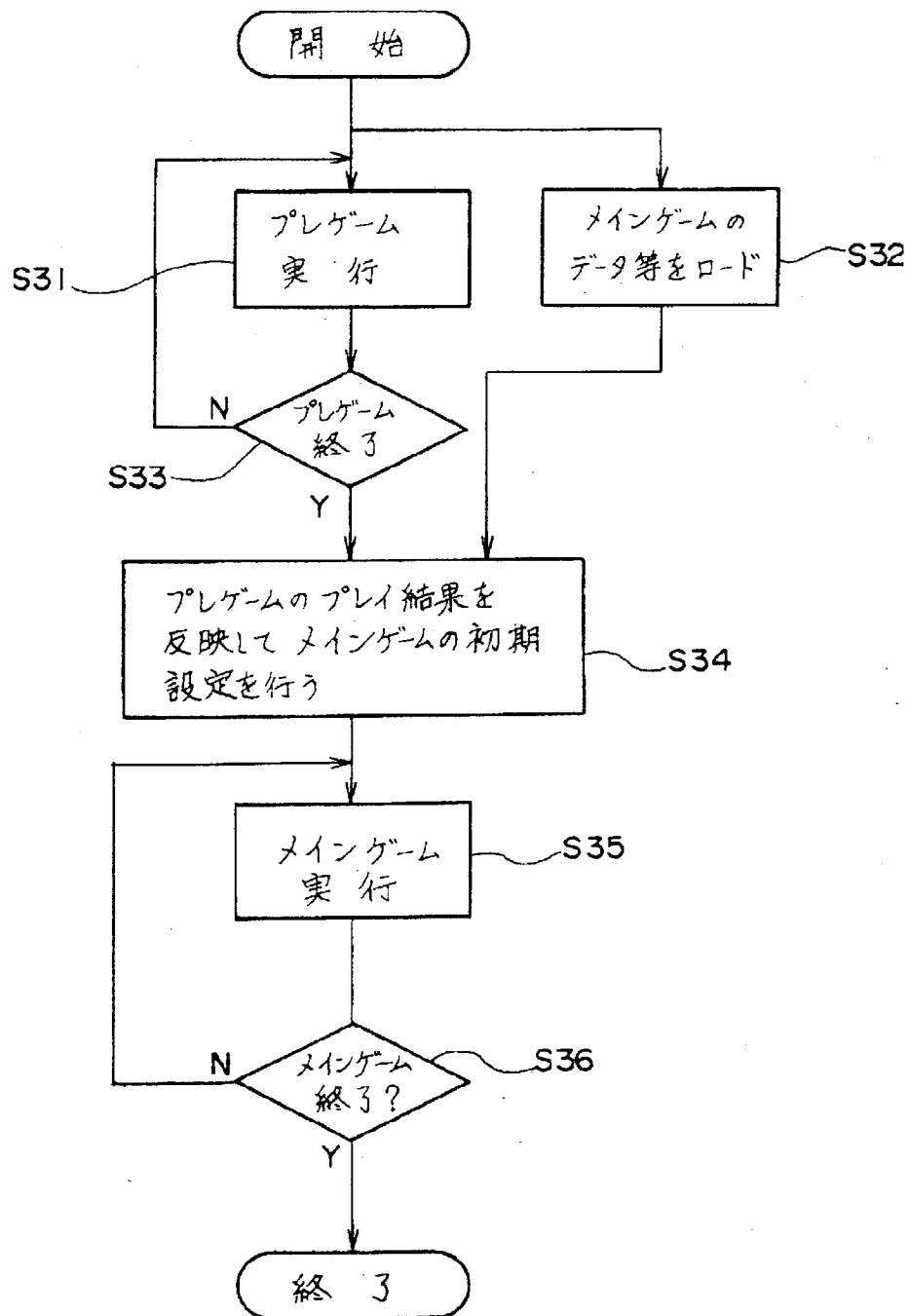
【図5】



【図6】



【図7】



【図9】

